

**UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK
MELALUI BERMAIN MERONCE DI TAMAN KANAK-KANAK
PERSIAPAN SD PAPRINGAN 02 KELOMPOK A
KABUPATEN SEMARANG**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana Strata 1 (S1)
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

LESTARI ANDAYANINGSIH
A 520 080 045

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

PENGESAHAN

UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI BERMAIN MERONCE DI TAMAN KANAK-KANAK PERSIAPAN SD PAPRINGAN 02 KELOMPOK A KABUPATEN SEMARANG

Oleh :

LESTARI ANDAYANINGSIH
A 520 080 045

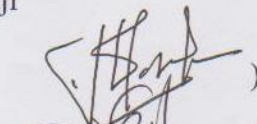
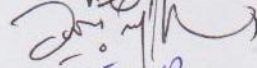
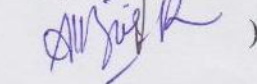
Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal : Juli 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

- 1. Dra. Darsinah, M.Si**
- 2. Ummy Hany Eprilia, S.Psi.,M.Pd**
- 3. Aryati Prasetyarini, M.Pd**

()
()
()

Surakarta, Juli 2012
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan




Drs. H. Sofyan Anif, M. Si
NIK. 547

**MELALUI BERMAIN MERONCE DI TAMAN KANAK-KANAK
PERSIAPAN SD PAPRINGAN 02 KELOMPOK A
KABUPATEN SEMARANG**

Oleh:

Lestari Andayaningsih*, Dra. Darsinah, M.Si **, Ummy Hany Eprilia, S.Psi., M.Pd**

* Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, UMS

**Dosen Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik melalui bermain meronce pada anak usia 4-5 tahun kelompok A TK Persiapan SD Papringan 02 Kabupaten Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang ditempat penelitian. Dengan pendekatan kualitatif ini penelitian akan menggambarkan dan menganalisis setiap individu dalam kehidupan dan pemikiran. Teknik analisis data ini merupakan proses mengatur urutan data mengorganisasikan ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar. Data kecerdasan kinestetik anak akan dikomperasikan dengan indikator keberhasilan tiap siklus.

Berdasarkan data penelitian dapat diambil kesimpulan yang meliputi kesimpulan teori dan kesimpulan empiris. Kesimpulan teori meliputi kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta ketrampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, ketrampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur. Sedangkan kesimpulan empiris meliputi permainan meronce dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak didik. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kecerdasan kinestetik anak dari sebelum tindakan sampai pada siklus III, yakni pada saat sebelum tindakan 34%, Siklus I mencapai 49,67%, Siklus II mencapai 64%, dan Siklus III mencapai 82,5%. Dengan demikian hipotesa yang berbunyi "Bermain meronce dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di Taman Kanak-Kanak Persiapan SD Papringan 02 Kelompok A kabupaten Semarang" telah teruji kebenarannya.

Kata kunci : kecerdasan kinestetik, meronce

PENDAHULUAN

Anak usia 0-4 tahun merupakan usia anak yang sangat berpotensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi cerdas sebagai tumpuan harapan bangsa di masa yang akan datang yang biasa disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Kehidupan anak adalah masa perkembangan dan pertumbuhan. Oleh karena itu perlu adanya pelayanan pendidikan anak usia dini.

Untuk mengasah kecerdasan dan aspek perkembangan anak orang tua sebaiknya memberikan pendidikan yang sedini mungkin kepada anak. Pendidikan taman kanak-kanak merupakan wadah/tempat untuk mengembangkan kecerdasan dan aspek perkembangan anak yang dimiliki berdasarkan minat dan bakat anak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang terletak di jalur pendidikan sekolah yang mempunyai tugas mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, keterampilan dan intelektual agar anak mudah beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Anak usia 4-5 tahun memiliki 7 macam kecerdasan menurut Gardner (dalam Musfiroh, 2005: 57-59) dengan teori *multiple intelligence* yaitu kecerdasan visual/spasial, kecerdasan verbal/linguistik, kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan logika matematika.

Anak mempunyai dunia sendiri yang berbeda dengan orang dewasa, anak terus saja bergerak dan akan berhenti bergerak apabila dia merasa capek dan istirahat yaitu tidur. Gerak anak dapat disebut juga kecerdasan kinestetik (dalam Musfiroh, 2005: 63). Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan gerak.

Anak yang cerdas kinestetik terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat kuat, lebih lincah, daripada teman-teman sebayanya). Anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat, berguling. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka seimbang, luwes dan cekatan. Mereka cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti melipat, menempel dan meronce.

Kecerdasan kinestetik terutama fisik motorik halusnya dapat dikembangkan melalui bermain yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Prinsip ini antara lain bermain sambil belajar, pembelajaran motorik halus juga diajarkan secara senang dan tidak bosan, anak tidak merasa terbebani dalam belajar dengan menggunakan permainan yang menarik. Belajar sambil bermain adalah sistem pendidikan yang umum diterapkan di setiap lembaga pendidikan usia dini. Sistem ini telah lama diimplementasikan di Indonesia, pertama yang mengimplimentasikan adalah tokoh pendidikan Pak Kasur.

Permainan yang dapat merangsang kecerdasan kinestetik antara lain adalah dengan bermain meronce. Selain dapat merangsang kecerdasan kinestetik halus, bermain meronce juga dapat merangsang kecerdasan visual melalui penataan warna dan pola manik-manik. Guru harus kreatif membuat permainan meronce agar anak tidak merasa bosan dalam mengajarkan bermain meronce karena permainan ini membutuhkan kesabaran yang tinggi dan diharapkan dengan permainan ini dapat menumbuhkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini sehingga mereka dapat melatih keterampilan motorik halusnya dan dapat meluapkan atau menuangkan idenya dalam bentuk hasil karya anak yang berupa roncean membuat gelang, kalung, anting, tasbih dan sebagainya dengan warna dan bentuk manik-manik yang bagus serta indah sesuai keinginan anak (Musfiroh, 2005: 143). Selain itu, melalui bermain meronce dapat digunakan untuk mempersiapkan anak pada kegiatan-kegiatan menulis dan membaca serta motorik kasarnya. Misalnya menggunting, melipat yang membutuhkan kelenturan jari-jari

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa kecerdasan kinestetik perlu dikembangkan sejak anak usia dini dan pengembangannya harus melalui permainan yang menarik. Maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Meronce Di Taman Kanak-kanak Persiapan SD Papringan 02 Kelompok A Kabupaten Semarang".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik melalui bermain meronce pada anak usia 4-5 tahun kelompok A TK Persiapan SD Papringan 02 Kabupaten Semarang

LANDASAN TEORI

Kecerdasan kinestetik menurut Musfiroh, (2005: 63) adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta ketrampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan kinestetik menurut Samsu Yusuf (2005: 109) adalah kemampuan untuk mengontrol gerak tubuh dan menangani objek2 secara terampil. Kecerdasan kinestetik menurut Sujiono (2008: 6. 12) adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakan kita mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus ,berlari, menari membangun sesuatu dan semua seni hasil karya. (Hajar Pratiwi 2011,18).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau fisik membentuk gerakan yang indah, untuk mengekspresikan idea tau gagasan untuk membentuk suatu hasil karya yang baru.

Menurut Musfiroh (2005:85) bermain meronce adalah salah satu materi yang diberikan pada anak pra sekolah yaitu kegiatan memasukkan manik-manik ke dalam benang agar melatih konsentrasi anak antara mata dan tangan serta pikiran. Permainan ini selain merangsang kecerdasan kinestetik juga merangsang kecerdasan visual melalui penataan warna dan pola manik-manik (membuat kalung dari manik-manik). Menurut Hajar Pamadi dan Evan Sukardi (2008: 95), bermain meronce adalah kegiatan menata dengan bantuan mengikat komponen manik-manik dengan seutas tali atau benang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain meronce adalah kegiatan memasukkan manik-manik, sedotan yang berwarna- warni merjan pada seutas benang membentuk kalung, gelang, tasbih dan lain sebagainya serta mengikat kedua ujung benang menjadi satu ikatan. Bahan-bahan yang digunakan untuk bermain meronce adalah benang, jarum, manik-manik. Bahan-bahan yang digunakan selain manik-manik yang berwarna- warni dapat menggunakan sedotan, merjan, kertas, dan lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2011) menyimpulkan sejauh mana efektifitas permainan lompat tali dapat dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Aspek motorik didalam permainan lompat tali sangat jelas yaitu dengan adanya gerak lari dan melompat. Penelitian Yuliyana (2011) menjelaskan bahwa permainan

tradisional efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan skor kecerdasan kinestetik anak setelah anak diberi perlakuan permainan tradisional gobak sodor dapat dilihat pada perbedaan pada kecerdasan kinestetik sebelum perlakuan dan sesudah anak diberi perlakuan permainan tradisional melalui bermain gobak sodor. Penelitian Qowiyati (2012) menyimpulkan bahwa setelah diadakan permainan meronce kemampuan berhitung anak meningkat karena dalam permainan meronce anak akan berlatih berhitung yaitu menghitung jumlah manik-manik. Melalui permainan meronce dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan yang semula rendah menjadi meningkat.

Penelitian Pratiwi (2011) dan Yuliyana (2011), meskipun berbeda namun masih berhubungan dengan penelitian yang dilakukan yang merupakan upaya peningkatan kecerdasan kinestetik anak, namun permainan yang digunakan berbeda. Penelitian Pratiwi menggunakan permainan lompat tali, Yuliana menggunakan permainan tradisional gobak sodor, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan meronce. Persamaan penelitian ini dengan Qowiyati (2012) yaitu sama-sama menggunakan permainan meronce, tetapi tingkat kecerdasan yang akan ditingkatkan berbeda. Penelitian Qowiyati (2012) merupakan upaya peningkatan kecerdasan kognitif anak terutama kemampuan berhitung anak, sedangkan penelitian ini meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Sekolah yang dipilih oleh peneliti untuk dijadikan tempat penelitian adalah TK Persiapan SD Papringan 02 Kabupaten Semarang tahun ajaran 2011/2012.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka

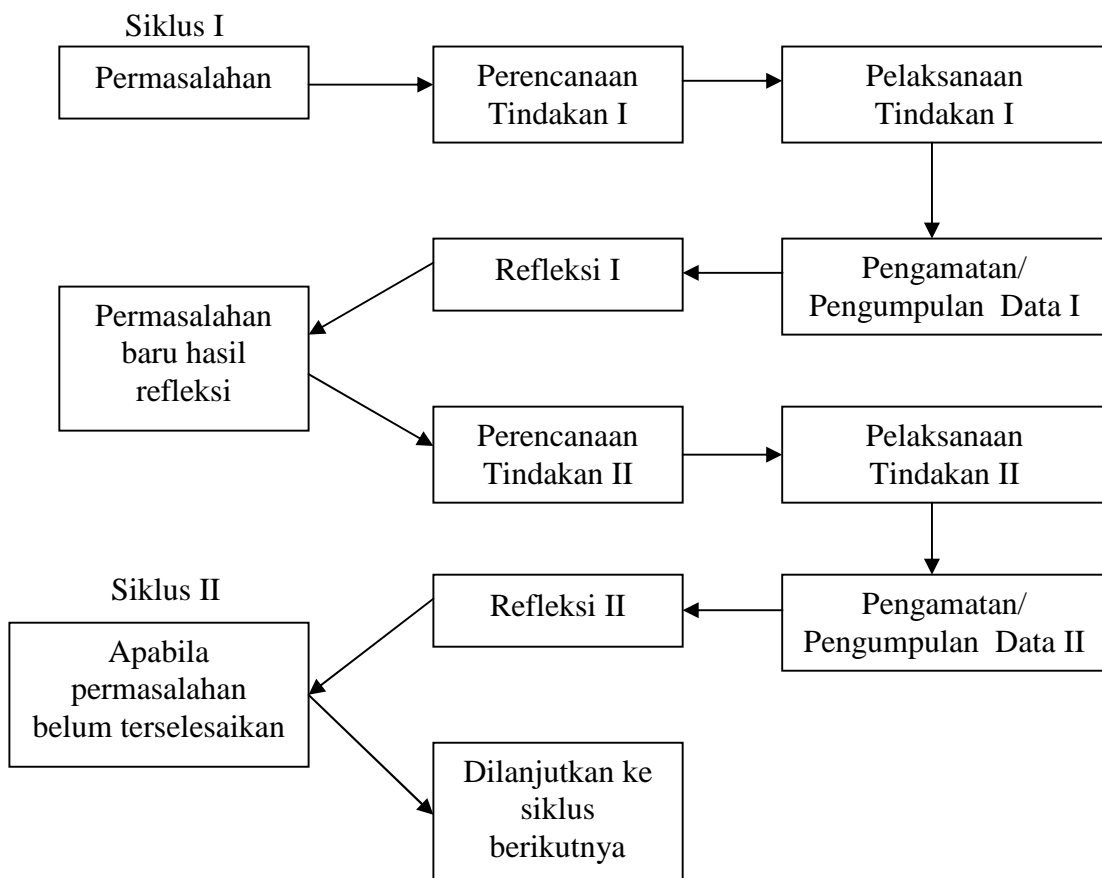
langsung dan berinteraksi dengan orang-orang ditempat penelitian (MC Millan & Schumaker, 2003). Dengan pendekatan kualitatif ini penelitian akan menggambarkan dan menganalisis setiap individu dalam kehidupan dan pemikiran. Adapun penelitian yang dilakukan peneliti merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengembangkan kecerdasan kinestetiknya.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak dan guru TK Persiapan SD Papringan 02 Kabupaten Semarang pada tahun 2011/2012. Penelitian ini dipilih anak-anak kelompok A yang berumur 4-5 tahun.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian itu yaitu: a) perencanaan tindakan, b) pelaksanaan tindakan, c) pengamatan, d) refleksi. Langkah-langkah penelitian untuk setiap siklus dapat diilustrasikan dalam proses penelitian tindakan sebagai berikut:



Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dan catatan lapangan.

Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160), “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artilebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi untuk mengobservasi data tentang kecerdasan kinestetik anak dan penerapan pembelajaran meronce.

Indikator Pencapaian

Keberhasilan penelitian ini dirumuskan dari indikator kinerja sebagai tolak ukur keberhasilan. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil ditandai dengan peningkatan kemampuan kinestetik anak dengan rata- rata prosentase pada 45% siklus pertama, 60 % pada siklus kedua, 80% pada siklus ketiga.

Teknik Analisis Data

Taylor, (1975:79) menyatakan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema hipotesis. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis komparatif dengan cara membandingkan rata-rata kemampuan anak dengan indikator kinerja setiap siklus.

HASIL PENELITIAN

Pengamatan dilakukan mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Penelitian ini menyimpulkan bahwa anak-anak masih kurang mampu melaksanakan kegiatan meronce. Anak didik masih banyak memerlukan bantuan hal ini dikarenakan kurang percaya diri pada anak, dan anak kurang mandiri dengan alasan tidak bisa melakukan kegiatan apalagi saat mengikat kedua ujung benang menjadi satu ikatan. Kegiatan inti yang diberikan kepada anak didik relatif singkat, sehingga

banyak anak yang tidak dapat menyelesaikan ronceannya. Bahan yang digunakan juga kurang mendukung hanya manik-manik satu bentuk saja. Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilaksanakan dengan instrument lembar observasi, kecerdasan kinestetik anak diperoleh rata-rata prosentase sebesar 34 % dari 15 anak.

Peningkatan pada prasiklus ke siklus I tinggi karena anak-anak senang bermain meronce menggunakan waktu yang cukup lama. Pada awal siklus II anak sudah semakin bisa meronce dengan benar sesuai intruksi dari pendidik. Hal ini dikarenakan anak sudah paham akan stimulus yang diberikan oleh pendidik. Pada siklus I sampai siklus II peningkatan kecerdasan kinestetik anak menurun hal ini disebabkan karena anak bosan bermain, ada pengulangan stimulus bermainnya. Sedangkan pada siklus II ke siklus III mengalami kenaikan dikarenakan adanya reward dari pendidik berupa siapa yang meroncenya benar sesuai instruksi pendidik hasil ronceannya boleh dibawa pulang, sehingga anak bersemangat untuk meronce lagi. Walaupun waktu habis anak tetap meronce karena menginginkan ronceannya bisa dibawa pulang. Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa rancangan yang telah dibuat pendidik telah dilaksanakan sebaik-baiknya.

Siklus I anak sudah mengenal macam-macam warna dan bentuk manik-manik, hal ini dapat diketahui saat anak mengelompokkan manik-manik berdasarkan bentuk dan warna. Anak membuat gelang menggunakan satu bentuk tapi warnanya boleh berbeda-beda, warna yang sama didekatkan, jumlahnya bebas, misalnya: meronce bentuk lingkaran besar, warna merah lima, biru empat dan kuning enam, kemudian diikat.

Siklus II anak membuat roncean kalung, yang semula gelang pendek kalung lebih panjang. Dalam siklus ini anak sudah mengenal bentuk, warna dan ukuran. Sehingga anak meronce membuat kalung menggunakan satu bentuk, ukuran dan warnanya boleh berbeda, misalnya: membuat kalung dengan bentuk manik-manik silender, ukurannya dari yang besar didekatkan yang besar, yang kecil didekatkan yang kecil, yang sedang didekatkan dengan yang sedang, untuk warna yang sama saling didekatkan, seperti kegiatan pada siklus I. Pada siklus III anak membuat

roncean tirai atau hiasan jendela. Bahan yang digunakan benang, sedotan dan pola baju. Dalam kegiatan meronce pada siklus ini anak dikenalkan pada pola, untuk pertemuan pertama pola yang digunakan dua buah dan untuk pertemuan kedua pola yang digunakan tiga buah.

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa kecerdasan kinestetik anak didik sebelum tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I peningkatannya mencapai 15,67%. Berdasarkan siklus I sampai siklus II peningkatannya mencapai 14,33%, dan peningkatan dari siklus II sampai siklus III mencapai 18,5%. Hal ini tidak terlepas dari upaya pendidik untuk membuat rancangan pembelajaran yang dimungkinkan untuk merangsang kecerdasan kinestetik anak dan melaksanakan seluruh rencana tersebut dengan sebaik-baiknya. Upaya pendidik dalam melakukan perbaikan kecerdasan kinestetik anak sangat terlihat saat memberikan stimulus-stimulus yang berbeda pada kegiatan inti. Lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik anak yang sesuai dengan pendapat Suyanto (2005: 38) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan kinestetik anak adalah kinerja otak, makanan bergizi dan seimbang, kemampuan dan keputusan genetika atau keturunan, gaya hidup, dan salah satunya adalah lingkungan yang mempengaruhi kecerdasan anak.

Kegiatan bermain meronce merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, hal ini dapat dilihat pada saat anak memasukkan benang kedalam lubang manik-manik dan mengikat kedua ujung benang menjadi satu ikatan. Pada waktu bermain meronce terjadi koordinasi mata dan tangan. Tangan bisa meliuk-liuk sehingga menjadi lentur. Hal ini dapat digunakan untuk persiapan kegiatan motorik yang lebih kompleks atau motorik kasar seperti menggunting. Permainan yang lain juga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pratiwi yang menggunakan permainan lompat tali. Permainan lompat tali sudah jelas kecerdasan yang ditingkatkan pada waktu anak lari dan melompat. Sehingga permainan-

permainan yang bervariasi dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak untuk mencapai indikator tertentu. Penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, sama-sama untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Namun peneliti lebih menekankan pada motorik halus anak terutama meronce dengan stimulus-stimulus yang dapat merangsang anak bersemangat bermain meronce agar anak tidak bosan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Persiapan SD Papringan 02 Kelompok A Kabupaten Semarang adalah sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

Kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur. Salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan kinestetik anak adalah lingkungan. Lingkungan dibagi menjadi beberapa, antara lain: lingkungan rumah atau lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Pengembangan kecerdasan kinestetik di lingkungan sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain.

Permainan-permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak terutama motorik halusnya sangat banyak salah satunya adalah bermain meronce. Dalam permainan meronce membutuhkan keterampilan anak dari mengambil manik-manik, memasukkan benang kedalam lubang manik-manik dan mengikat benang menjadi satu. Koordinasi antara mata dan tangan sangat

diperlukan. Kegiatan meronce apabila dilakukan secara terus-menerus akan dapat melatih kemampuan jari-jemari anak, sehingga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Oleh sebab itu, bermain meronce dapat membantu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

2. Kesimpulan Empiris

Permainan meronce dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak didik. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kecerdasan kinestetik anak dari sebelum tindakan sampai pada siklus III, yakni pada saat sebelum tindakan 34%, Siklus I mencapai 49,67%, Siklus II mencapai 64%, dan Siklus III mencapai 82,5%. Dengan demikian hipotesa yang berbunyi "Bermain meronce dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di Taman Kanak-Kanak Persiapan SD Papringan 02 Kelompok A Kabupaten Semarang" telah teruji kebenarannya.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Agar mengupayakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dengan melengkapi kebutuhan alat peraga baik alat peraga didalam kelas maupun alat peraga diluar kelas untuk merangsang kecerdasan anak.

2. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan menggunakan permainan-permainan yang menarik untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak
- b. Guru diharapkan menggunakan alat peraga yang menarik untuk merangsang kecerdasan kinestetik anak, agar anak tidak merasa bosan
- c. Mengiat bermain meronce dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik maka guru diharapkan lebih bervariasi dalam memberikan stimulus pembelajaran yang menarik agar kecerdasan kinestetik anak dapat meningkat.

3. Bagi Orang Tua

Orang Tua diharapkan juga ikut berperan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan menyediakan alat-alat bermain yang dapat merangsang kecerdasan anak. Sehingga tidak hanya disekolah saja anak mendapatkan alat-alat permainan yang mendukung kecerdasan anak dilingkungan masyarakat juga.

4. Bagi peneliti berikutnya

Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa tetapi menggunakan tema atau stimulus rangsangan yang berbeda. Alat dan bahan yang digunakan diharapkan juga berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Kartini, Kartono. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan Anak)*. Bandung: Mandar Maju
- Istadi, Irawati. 2006. *Melipatgandakan Kecerdasan Emosional Anak*. Bekasi: Pustaka Inti.
- Kat Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Markhamah, Umi Wada'. 2009. *Efektivitas Permainan Tradisional dalam Peringatan Kemampuan Mengelola Emosi*. Fakultas Psikologi.
- Prasetyo, Dwi Sunar. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: Think Yogyakarta.
- Pratisti, Wiwien Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suharsimi, Arikunto, Suhardjono, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdikbud Tenaga Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- _____. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.